



69.

RECUPERACIÓN DEL PORTAL DEL TIEMPO
EN Q'UM'ARCAJ: INVESTIGACIÓN ARQUEOLÓGICA
Y RESTAURACIÓN DEL JUEGO DE PELOTA

Horacio Martínez Paiz y Oscar Quintana

XXVI SIMPOSIO DE INVESTIGACIONES
ARQUEOLÓGICAS EN GUATEMALA

MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA Y ETNOLOGÍA
16 AL 20 DE JULIO DE 2012

EDITORES
BÁRBARA ARROYO
LUIS MÉNDEZ SALINAS

REFERENCIA:

Martínez Paiz, Horacio y Oscar Quintana

2013 Recuperación del portal del tiempo en Q'um'arkaj: investigación arqueológica y restauración del Juego de Pelota. En *XXVI Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2012* (editado por B. Arroyo y L. Méndez Salinas), pp. 849-859. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala.

RECUPERACIÓN DEL PORTAL DEL TIEMPO EN Q'UM'ARKAJ: INVESTIGACIÓN ARQUEOLÓGICA Y RESTAURACIÓN DEL JUEGO DE PELOTA

Horacio Martínez Paiz
Oscar Quintana

PALABRAS CLAVE

Tierras Altas Occidentales, Santa Cruz del Quiché, Juego de Pelota, Posclásico Tardío, Lugar Sagrado.

ABSTRACT

The city of Q'um'arkaj, located in present day Santa Cruz, in the department of Quiché, was for over 1 centuries the capital of the k'iche' kingdom. Its history is amply referenced in indigenous writings from shortly after the conquest, like the Popol Wuj and the Annals of the Cakchiqueles, and the present day site is the destination for sacred pilgrimage, as well as for social recreation and as a point of interest for locals and foreign visitors alike. Owing to its great historical and spiritual value, a new project was proposed, which had as its goals the construction of a museum dignified of the site, and the restoration of the ball court in the main plaza. The fundamental objective was to initiate and encourage the process of reevaluation of the city, whose conservation is not solely for economic and touristic development within the region, but also for its being a living sacred center, which provides a unique window to the identity of the people of the highlands and of the k'iche' in particular.

INTRODUCCIÓN

Q'um'arkaj es una de las ciudades más emblemáticas de la Guatemala prehispánica. Se encuentra localizada en el actual municipio de Santa Cruz, departamento de El Quiché, aproximadamente a 2 km al oeste sobre una larga depresión montañosa (Fig.1). El centro del sitio se sitúa sobre una meseta pequeña, donde los conjuntos arquitectónicos y unidades habitacionales forman un patrón de asentamiento muy denso, por lo que el tránsito interno durante la época prehispánica se realizaba a través de estrechas vías (Fig.2). Su posición defensiva fue característica de los sitios de este período, con límites definidos por barrancos, mientras que su acceso según el conquistador Pedro de Alvarado se hacía por dos vías: “no tiene si no dos entradas / la una de treinta y tantos escalones de piedra muy alta; y por la otra parte una calzada hecha a mano” (Alvarado 1934).

Las fuentes etnohistóricas e investigaciones arqueológicas han revelado que esta ciudad fue la capital del reino K'iche' y que estuvo ocupada durante la parte

final del período Posclásico Tardío (1250-1524 DC). Su historia fue relativamente corta, ya que el tiempo transcurrido entre su fundación y su destrucción fue de aproximadamente 125 años.

El nuevo proyecto financiado por ENEL-RENOVABLE de Guatemala S.A. y diseñado por el Dr. Juan Antonio Valdés Gómez, tuvo por meta construir un nuevo museo y restaurar el Juego de Pelota ubicado en la Plaza Principal. El objetivo fundamental fue iniciar e incentivar el proceso de revaloración del sitio, su conservación no solo para el desarrollo económico y turístico de la zona, sino también por tratarse de un centro sagrado vivo, en donde se llevan a cabo rituales que proporcionan un acercamiento único a la identidad de los pueblos del Altiplano y de los K'iche' en particular.

ANTECEDENTES HISTÓRICOS Y DE INVESTIGACIÓN

Los hechos que marcan la historia de las diferentes investigaciones en el sitio se remontan al siglo XIX, pero antes se tiene información de las cartas redactadas por Pedro de Alvarado dirigidas a Hernán Cortés a su arribo a Q'um'arkaj, las crónicas de Bernal Díaz del Castillo o bien los escritos de Martín Alfonso Tovilla, Francisco Antonio de Fuentes y Guzmán y Francisco Ximénez. No obstante, fue para el año de 1834 cuando el gobierno de Guatemala toma la iniciativa de hacer un inventario de los recursos prehispánicos con que contaba el país. Para ello se envió a Juan Galindo a Copán y a Miguel Rivera y Maestre a Uatlán (Q'um'arkaj). Ilustraciones de Rivera y Maestre y Julián Falla, publicadas en el Atlas del Estado de Guatemala comprenden los primeros recursos explicativos para la arqueología del sitio (Rivera y Maestre 1834 citado por Weeks 1997). Asimismo el arquitecto francés Daly visitó el lugar en 1857 y elaboró un plano arquitectónico de la urbe, pero desafortunadamente sus dibujos nunca fueron publicados y se reportaron como perdidos.

Poco tiempo después, John Stephens y Frederick Catherwood salieron de la ciudad de Guatemala en mula, el 7 de abril de 1840, para las ruinas de Palenque y aprovechando el viaje pasaron a conocer las ruinas de Q'um'arkaj. Su descontento se manifestó al comprobar que no tenían semejanza en esplendor con los sitios de Copan y Quirigua, que recién habían visitado y fotografiado. Catherwood hizo unos bocetos pequeños de las ruinas, a las que el historiador Francisco Antonio de Fuentes y Guzmán, en un movimiento de imaginación sorprendente, había descrito como las más grandiosas de México o Perú. Más tarde, el sacerdote francés Charles Etienne Bresseur de Bourbourg escribió que los planos de Rivera y Maestre publicados por Stephen fueron incorrectos y esperó que Daly publicara los suyos, lo que nunca sucedió. Un plano esquemático basado en el trabajo de Stephen fue divulgado por Karl Sapper y durante la década de 1920 Franz Termer publicó las primeras fotografías del sitio.

Un dato relevante es que para el 15 de noviembre de 1893, durante el gobierno del presidente General Reyna Barrios, se emitió un acuerdo de ley para la conservación y protección de lugar y que en el año de 1972 se emitió un Acuerdo Gubernativo para declarar a la ciudad como Símbolo Nacional (Ubico 1991).

Las investigaciones en el siglo XX se extendieron con los trabajos de Samuel Lothrop (1933-36), seguido por

Robert Wauchope (1947), quien descubrió basureros con cerámica, esqueletos humanos, lítica y metal en el borde noroeste del sitio. Él identificó claramente el palacio descrito por Fuentes y Guzmán, compuesto por varias unidades separadas por estrechas sendas, habitaciones interiores con pisos de color blanco y las jambas de las puertas decoradas con murales policromos. Sus excavaciones permitieron conocer cuatro etapas constructivas.

Posteriormente el Proyecto Quiché de la Universidad de Albany dirigido por Robert Carmack (1972-1979) volvió a excavar el gran palacio, pero lamentablemente la información nunca fue publicada. Sin embargo existen datos que durante las excavaciones se descubrió un baño de vapor, moldes de arcilla usados en metalurgia y una escalinata sólida intacta, que el IDAEH pidió se quedara descubierta para la vista pública.

Finalmente los trabajos de Yvonne Putzeys y Raquel Macario en los inicios del siglo XXI, proporcionaron nueva evidencia sobre la fisonomía y organización del sitio, encaminada a reconstruir la historia K'iche', una propuesta que justifique la protección y consolidación del patrimonio cultural, impulsando su revalorización dentro de la comunidad y a nivel nacional.

GENERALIDADES DEL SITIO

Según el Popol Wuj dos son las peregrinaciones que hicieron los K'iche' a Tula y que a su regreso acompañados de sus insignias, dioses y otros grupos, fundan el pueblo de Jakawitz, posteriormente el de Pismachi' y finalmente la ciudad de Q'um'arkaj (lugar de las casas de cañas podridas o bien lugar del cielo quebrantado), por el rey Q'uq'umatz (1400-1425 DC) (Fig.2). Para ello escogieron la parte occidental de una larga depresión montañosa. El centro del lugar fue construido en la cima de una meseta, abarca un área aproximada de 1 Km², por lo que tiene una posición defensiva. Los límites de este sitio están definidos por quebradas profundas o barrancas que mide entre 80 y 100 m de profundidad, mientras que un solo acceso actual al noreste provee el ingreso al sitio. La superficie de la topografía está marcada al oeste por el río Pachitac, una cabecera tributaria del sistema de los ríos Chixoy-Negro-Usumacinta, mientras que al oriente está cortada por la cabecera de los desagües del río Motagua. Esta posición estratégica que controla dos cuencas hídricas es similar a la ciudad Kaqchiquel de Iximche; reflejo del Posclásico sobre el control de los territorios.

Su historia está ampliamente referenciada en las fuentes indígenas escritas poco después de la conquis-

ta, como el Popol Wuj y los Anales de los Cakchiqueles, así como en el libro Recordación Florida escrito por don Francisco Antonio de Fuentes y Guzmán (1932-33), que describe con detalle algunos edificios, así como la llegada del conquistador español Pedro de Alvarado y sus huestes en abril de 1524 cuando quemaron la ciudad y tomaron prisioneros a los principales miembros de la nobleza. No cabe duda que la importancia de este sitio se fundamenta en la base histórica y espiritual, que hasta la fecha sigue siendo centro de peregrinaje de la población maya-k'iche', además de lugar de esparcimiento social de vecinos y punto de interés general para propios y extraños.

Cabe mencionar que las referencias etnohistóricas mencionan la existencia de cuatro linajes líderes en Q'um'arkaj: Kaweq, Nija'ib', Ajaw K'iche' y Zaqik. Robert Carmack (2001) designa los sectores ocupados como sur y suroeste para el linaje Kaweq, sur al Ajaw K'iche', este al de Nija'ib' y norte al Zaqik. Esta designación es el resultado del análisis de la situación de los templos de la Plaza Principal (Fig.2). Es necesario remarcar que según las fuentes etnohistóricas, el linaje Nija'ib' ganaba espacio político en las vísperas de la conquista. Por otro lado, la estructuración del poder de la élite K'iche' parece extenderse a través de su vasta red de familias, todas fundadas sobre relaciones de ascendencia ancestral y probablemente de lazos matrimoniales, de allí se regía el asentamiento y se organizaba el gobierno y la administración regional. Analizados de tal manera estos grupos sociales corresponderían, en Q'um'arkaj, a los diferentes espacios ocupados cerca o lejos del centro, traduciendo probablemente su posición social.

Las estructuras alargadas llamadas en K'iche' *Nimja*, es decir "casas grandes", están situadas en los extremos de los conjuntos arquitectónicos sobre amplias terrazas. Estas estructuras poseían pisos repellados, una banca longitudinal, un altar en la parte central y escalinatas en talud-tablero en una de sus fachadas. Se considera que en su interior se realizaban actividades de tipo ceremoniales, pago de dotes, fiestas con comida y bebida con motivo de matrimonios entre los linajes, aunque con el paso del tiempo al parecer pasaron a ser más de tipo administrativo (Ibíd.). Las fuentes etnohistóricas indican la existencia de 24 *Nimja* en Q'um'arkaj (nueve eran del chinamit Kaweq y nueve del Nija'ib', cuatro los de Ajaw K'iche' y dos de Zaqik) y que estaban formadas por unidades que contaban con espacios formando grupos de cuartos y patios, que lucían repello y pinturas.

EXCAVACIONES EN EL JUEGO DE PELOTA

Entre los edificios más atractivos y simbólicos de la ciudad de Q'um'arkaj se encuentra el Juego de Pelota, que dentro del Popol Wuj se nos presenta como un espacio sagrado ligado al inframundo y sus dioses, pero también a la geografía, como se describe cuando Zipacná juega a la pelota con los grandes montes: El Chigag –volcán de Fuego–, Hunahpú –volcán de Agua–, Pecul –volcán de Acatenango–, Yaxcanul –volcán de Santa María–, Macamob –volcán Cerro Quemado– y el Huliznnab (Recinos 1991), todos debidamente identificados en la geografía actual a excepción del último.

Como bien se sabe el Juego de Pelota fue una actividad ritual altamente difundida por más de tres mil años por toda Mesoamérica. Se cree que las culturas que lo practicaron concebían al universo como una cancha, generalmente en forma de dos letras T invertidas, en las que viajaba el sol como pelota de hule y en la que se entablaba un juego-lucha entre las fuerzas de la luz y las tinieblas (González 1993).

Para el Postclásico no fue la excepción, ya que ciudades como Iximche, Mixco Viejo y Zaculeu contaron con su respectiva cancha, espacio altamente ritual, aunque se afirma que también fue utilizado como diversión o bien para actividades políticas, quizá proveyendo encuentros entre los diversos linajes correspondientes a la ciudad o bien fuera de ella. Tovilla quien visitó Q'um'arkaj a inicios del siglo XVII acompañado de don José Cortés –nieta del rey de la provincia– describe que en la ciudad "Tenían juegos políticos, y aun hoy en día les dura una muy buena sala allí que les servía de juego de pelota, y jugaban con unas pelotas de hule, que es a modo de goma de árboles, mas tan dura y liviana que de un pequeño bote que se dé en el suelo salta dos estados de alto. No se puede jugar con la mano, y así dicen que tenían unos brazales a modo de los que usan en Italia para el juego del balón, y con ellos jugaban muy a gusto" (Tovilla 1960:223).

A pesar de esta disposición el juego y la cancha no dejaron de ser estrictamente ritual, y como lo describe el Popol Wuj era el camino al inframundo por donde los héroes gemelos Hunajpu e Ixb'alanke' descendieron para jugarlo con los señores, por un camino provisto de escalones, ríos, barrancos, pájaros, jícaros espinosos y más caminos que conducían al lugar de los dioses y los muertos.

Ubicado al oeste de la gran Plaza Principal, fue parte del modelo ideológico que cohesionó a la sociedad K'iche' durante el Postclásico, pues a su alrededor se

ubicar tres templos ceremoniales (Tojil –dios celestial asociado al trueno y el sol–; Awilix –dios asociado a la luna–; y Jakawitz –dios/montaña fuertemente fálico–), que también forman parte del conjunto ceremonial de la plaza, donde se realizaron las principales actividades políticas y de ritual público (Fig.2). En su momento Ximénez (1967) lo describe como un tanque con bordes muy grandes de piedra, con sus coronaciones o pirámides anchas que todo lo rodean, aptas para que los espectadores se ubicaran para presenciar el juego de pelota que era el entretenimiento de los reyes y demás señores.

Además de esta cancha, la capital K'iche' tuvo otros tres Juegos de Pelota, uno en una meseta cercana, al este, en el grupo El Resguardo; otro al sur, en el grupo Pismachi' y al norte, en el grupo Chisalin. Al respecto Guillemin menciona “es excepcional ver en un solo centro arqueológico cuatro canchas de pelota tan estrechamente agrupadas...la sola existencia de cuatro juegos de pelota patentiza la importancia y magnificencia que tuvo la metrópoli del gran reino quiché” (Guillemin 1956). De hecho las Casas (1909) comentó que cada poblado poseía su propia cancha y que en sus partes más altas colocaban íconos sagrados. El oficial Popol Winaq del linaje Kaweq gobernante se encargaba del patio de juego de Q'um'arkaj, indicio de la importancia que el juego tenía para los habitantes de esta ciudad (Villacorta 1962 citado por Carmack 2001).

Los antecedentes del Juego de Pelota son similares al resto de las edificaciones de la ciudad. Las excavaciones han comprobado que el sector fue quemado (1524); luego sus bloques de piedra tallada de sus fachadas fueron extraídos y usados en edificaciones coloniales y republicanas. La demanda de materiales de construcción en los nuevos poblados con obras religiosas, civiles y privadas, determinó el expolio de las fachadas de los palacios y templos de Q'um'arkaj, actividad que inició en el siglo XVI y continuó hasta inicios del siglo XX. La atención sistemática del Estado empezó después del terremoto de 1976 con personal permanente del IDAEH. Don Cleto Tipáz de León (comunicación personal 2011), trabajador del IDAEH desde 1977, cuenta que los trabajos iniciaron con la limpieza de maleza del área arqueológica y el relleno de varios saqueos antiguos: templo Tojil (fachada este), templo Jakawitz (fachada este) y el Juego de Pelota (fachada norte); de esta fecha es la construcción del primer museo (1986) demolido en 2011. Entre 1971 y 1979 el “Proyecto Quiché”, dirigido por Robert Carmack, realizó excavaciones arqueológicas en la ciudad, incluyendo el Juego de Pelota; lamentablemente los resultados de las excavacio-

nes no han sido publicados y la mayoría de las trincheras de excavación fueron dejadas abiertas, provocando el deterioro de las mismas.

Estos antecedentes determinaron que la visión actual de la capital K'iche' presente los macizos de sus edificios ya “sin piel” y sin formas geométricas definidas por la pérdida de sus fachadas; las excavaciones anteriores y la falta de atención han convertido sus palacios y templos en volúmenes de piedra conocidos como montículos. Lo que se observa ahora son los núcleos de los edificios en escombros formados por piedra sin tallar, tierra y lodo, mezclado con trincheras de excavaciones no rellenadas en la década de los 70s más vegetación (grama) y árboles sembrados hace 60 años (ciprés, pino, eucalipto y otros).

Ahora bien, el nuevo proyecto ejecutó un total de 11 unidades de excavación. De la 1 a la 7 fueron llevadas a cabo en el interior de la cancha y se ubican de la siguiente forma: Las unidades 1 y 2 corresponden a dos trincheras trazadas norte-sur a lo ancho del Juego de Pelota. La unidad 3 es un pozo ejecutado en la sección oeste de la cancha, al igual que la trinchera 4. En cuanto que la unidad 5 abarcó el sector oeste y tuvo como objetivo retirar todo el escombro de este lugar. La unidad 6 se ubicó al centro de la cancha, para luego ejecutar una última unidad –trinchera 7– en la sección este del conjunto. En el exterior de la cancha se trazaron las siguientes unidades siguiendo el sentido de las aguas del reloj. La unidad 8 se ubicó en el muro límite este que da a la Plaza Principal. La trinchera 9 fue colocada en el muro sur, entre la Acrópolis Central y la plataforma sur del Juego de Pelota. La unidad 10 se ejecutó en la esquina noroeste y por último la número 11 se ubicó entre el espacio del templo de Tojil y el Juego de Pelota.

En sí las excavaciones develaron que el Juego de Pelota forma un rectángulo que mide de ancho 27.00 m por 46.00 m de largo. Está compuesto de dos elementos urbanos: un espacio libre, la cancha de juego al centro y dos plataformas (Fig.3). Estas se ubican norte y la otra al sur. La primera mide de ancho 10.30 m por 27.00 m de largo (sin incluir los muros laterales remetidos que fueron agregados en una última fase constructiva) y un alto de 5 m. En cuanto a la segunda, el ancho es de 8.59 m x 27.00 m de largo y 4.70 m de alto. Ambos edificios exhiben en su interior piedra pómez, de río, bloques de talpetate y al frente una banqueta, que en promedio mide 1.20 m de ancho-, y un talud que alcanza en la actualidad 1.20 m de alto, con una inclinación de 0.29 a 0.31 m hacia atrás -un ángulo de 19° a 20°. El revestimiento es de repello con finas capas de pintura, obser-

vándose una gran cantidad de carbón que está asociada a la quema de la ciudad por parte del ejército español.

El espacio libre formado por los elementos sólidos (plataforma norte y sur) conforman un recinto hundido con sus límites bien definidos llamado “cancha de juego”, que de ancho mide en promedio 7.80 m, y su forma es conocida como Juego de Pelota de doble “T”. Este espacio forma tres secciones: dos espacios rectangulares en los extremos este y oeste, y el espacio libre central. En cuanto al piso de la cancha el mismo presenta un desnivel muy pronunciado, fue revelador el hecho de que el sector oeste se encuentra 0.26 m más alto que la sección central de la cancha. Este desnivel tiene que ver directamente con la necesidad de trasladar el agua de lluvia y llevarla al sector este del Juego de Pelota para luego evacuarla por un canal abovedado -drenaje- localizado en el muro este que da directamente a la Plaza Principal y que se describirá más adelante.

Los límites este y oeste están marcados por muros con un ancho de 4.00 m para el primero y 3.50 para el segundo y una altura entre 1.70 y 2.00 m en forma de “U”, que se unen a las dos plataformas elevadas. En el límite este que da a la Plaza Principal se pudo corroborar que al menos la pared estuvo sujeta a varias remodelaciones. Inicialmente fue un muro de 1.15 m de alto y posiblemente 3.40 de ancho. Luego creció hacia el frente 0.24 m y mantuvo su altura original. La última fase consistió en un muro muy bien elaborado de bloques de piedra que llegó a medir de ancho 4.00 m por 2.00 de alto. Sobre estos muros, y en ambos extremos de las plataformas, se ubicaron gradas de acceso a la parte superior, desde donde los gobernantes principales e invitados presenciaron el desenlace de los encuentros disputados (Fig.3).

En el muro este se localizaron las gradas remetidas que conectan al Juego de Pelota con la Plaza Principal, las mismas tienen una huella de 0.24 m y contrahuella de 0.31 m. El ancho de la escalinata es de 1.84 m. En el interior de la cancha y a un costado de las gradas, o sea a 4.46 m al sur, se localizó el drenaje que evacua el agua de la cancha y que mide 0.30 de ancho x 0.52 m de alto. En el exterior, sobre la Plaza, se descubrió una banqueta corrida debidamente repellada y pintada de 0.33 m de alto, 1.20 m de ancho y aproximadamente 27.50 m de largo, aunque los últimos 2.20 m de la sección sur se encuentran muy alterados, dificultando su apreciación. En este mismo punto, pegada a la banqueta y 0.10 m más alto que el piso de la Plaza, se descubrió un “cambio de nivel o plataforma” cubierta por cuatro capas de repello. Dicho rasgo se ubica a un costado del

templo de Jakawitz y puede ser parte de una plataforma frontal para llevar a cabo las actividades rituales.

Siempre en el exterior y al sur, entre el Juego de Pelota y la Acrópolis, se ubicó un pasillo muy estrecho formado por una banqueta de 0.65 m de ancho y un canal que sirvió para evacuar el agua de lluvia, que mide de ancho 0.39 m y de profundidad 0.15 m. Dicho pasillo se localiza obstruido hacia el oeste, impidiendo la libre locomoción. Hacia el este el pasillo se prolonga hasta llegar a la Plaza Principal, donde se construyó una escalinata para acceder (Fig.3). Fue sorprendente el que, a la altura de la esquina sureste de la plataforma sur, se localizara un rasgo arquitectónico que estuviera obstruyendo no solo el pasillo, sino también el canal. El rasgo parece ser un muro que estuvo provisto de escalinata, pues aun se puede observar un escalón y aunque no estamos seguros pudo servir para acceder a la parte superior de la plataforma sur o bien a la Acrópolis. Inicialmente el pasillo tuvo que estar abierto y por alguna razón fue tapado. La pregunta es ¿Por qué y para qué se obstruyó este espacio? Una posible respuesta sería que este lugar pudo servir como un estanque de agua para purificar a los jugadores que iban a practicar el Juego de Pelota o bien funcionó como un portal para comunicar al inframundo con el supramundo, evidencia que se equipara a la descubierta en distintos sitios. Desde otro punto de vista y con fines más prácticos, sirvió para almacenar agua de lluvia para proveer de este vital líquido a los residentes de la Acrópolis, tal y como se han ubicado reservorios de agua en otras secciones de la ciudad, especialmente en las unidades domésticas. Al final del pasillo se localizaron cinco gradas que llevan a la Plaza Principal, justo donde se ubica la plataforma del templo de Jakawitz.

En cuanto a las últimas dos unidades practicadas en el exterior, la 10 y 11, la primera tuvo por objetivo localizar el exterior de la esquina noroeste del Juego de Pelota, estando ésta en muy mal estado de conservación. La segunda resultó ser una unidad muy interesante porque apareció la base del muro noreste que forma la “T” de la cancha, pero también una serie de niveles que forman el patrón urbano de caminamientos que conectan al Juego de Pelota con la Plaza Principal. También apareció la base del basamento que posiblemente sostuvo al Templo de Tojil. En este sector fue donde se encontró la mayor cantidad de ceniza producto de la quema de la ciudad perpetuada por los españoles en 1524. Asimismo se recuperó cerámica, almenas y repello pintado con una gran variedad de colores: dos o tres tonalidades de rojo, verde, azul, amarillo, naranja y

beige. La información recolectada en diferentes puntos parece indicar que, el Juego de Pelota fue repellado y cubierto con una delgada capa de estuco blanco muy alisado, y a partir de cierta altura hasta el remate de los muros portó murales de varios colores muy llamativos. Por lo que cabe la interrogante si estos murales presentaban a los míticos héroes gemelos, los personajes y símbolos descritos en el Popol Wuj.

El Juego de Pelota seguramente estuvo complementado con elementos adicionales como marcadores, que pudieron ser colocados en los muros del talud, los cuales no fueron localizados a pesar de remover 440 m³ de escombros. Los jugadores portaban diversos instrumentos para poder ejercerlo, de los cuales se puede mencionar: cuero *-tzun-*, anillos *-baté-*, guantes *-pachgab-*, corona *-yachvach-*, máscara *-vachzot-* y pelota *-kik'* (Reinos 1991). Era practicado entre unidades iguales, o sea pares, cuartetos o grupos más numerosos. No se podían usar las manos para tirar la pelota, solamente se podían usar los codos, las caderas o los muslos, para rebotarla contra el suelo y las paredes en talud, y el ganador era el equipo que pasaba la pelota por los marcadores que tenían un agujero circular (Carmack 2001).

Para finalizar se debe mencionar que en la sección oeste de la plataforma sur, en su interior, se descubrió lo que puede ser una versión temprana de un Juego de Pelota más pequeño, con un muro en talud de 0.30 m, una banqueta al frente de 2.37 m y una altura de 1.26 m. Este hallazgo fue posible, debido a las trincheras que la universidad de Albany efectuó en la década de los 70s, pues cortaron aproximadamente más de 2.00 m del muro oeste de la plataforma sur y también de la norte. ¿Acaso esta primera versión rememora a Jun-Junajpu y Wuqub'-Junajpu, padre de los héroes gemelos Junajpu e Ixb'alanke', que fueron derrotados por los señores de Xib'alb'a?

RESTAURACIÓN DEL JUEGO DE PELOTA

El concepto general consideró volver a utilizar los elementos originales, empleados por los antepasados K'iche', ahora disgregados bajo escombros y derrumbes. Los mismos elementos de piedra, mezclas y rellenos fueron recuperados y usados de nuevo en el mismo Juego de Pelota. Por lo tanto, la piedra recobrada (piedras talladas y piedras sin tallar), los agregados, material de relleno, talpetate, tierra y fragmentos de repellos fueron reutilizados. Para recuperar las propiedades cementantes de las mezclas antiguas, fue necesario incorporar elementos nuevos como cal, cemento en reducidas can-

tidades y agua (la proporción básica de las mezclas fue: dos partes de tierra tamizada recuperada del escombros, una parte de cal, 5% de cemento y agua).

En la intervención del Juego de Pelota se utilizaron solo los elementos originales rescatados del escombros e incluso se recuperaron 515 piedras talladas que yacían en el convento de Santa Cruz, material que providencialmente fue recuperado y usado de nuevo en los volúmenes sólidos de la cancha. En el antiguo convento, pegado a la iglesia de Santa Cruz, se efectuó una remodelación, se hizo una nueva rampa de acceso para minusválidos. En este rediseño se eliminaron muros antiguos con bloques de piedra tallada sacados de la ciudad prehispánica. Este material estaba en una montaña de ripio listo para ser trasladados por camiones de la municipalidad a un botadero municipal. La intervención afortunada del proyecto pudo salvar buena parte de las piedras prehispánicas las cuales fueron recolocadas en el lienzo norte del talud inclinado, lado este. El valor agregado de los antepasados prehispánicos, que tallaron las piedras, hicieron las mezclas y colocaron los rellenos, están ahora, de nuevo presentes.

En principio y apoyados con la evidencia de las excavaciones arqueológicas, el trabajo consistió en restituir volúmenes perdidos y restaurar los pocos elementos (muros, pisos y repellos) originales in situ (Fig.4). Como parámetro de la destrucción del Juego de Pelota, el área de los bloques de muro con piedra tallados en posición original de las fachadas (espacio interior-cancha de juego) correspondió al 18% de la superficie total; o sea que el 82% de los bloques de fachada desaparecieron. Algunos de ellos fueron encontrados en los escombros, la gran mayoría perdidos.

El criterio general para la restitución de los volúmenes perdidos inició con la consolidación de los originales sobrevivientes: repellos, pisos conservados y áreas de muros con bloques tallados en posición original. Luego de ser documentados y restaurados se procedió a la reposición de volúmenes. Sobre las hiladas de piedra tallada original se colocaron dos o más hiladas de bloques tallados (recuperados del escombros) a manera de capa de protección. La separación entre la piedra original en posición y la piedra original colocada de nuevo, fue marcada por una sisa más hundida. Sobre la capa de protección se levantaron hileras de piedra sin tallar (remetida 0.15 m a 0.20 m).

Este nuevo levantado, usando bloques originales recuperados del escombros, es lo que en sí restituyó el volumen perdido. El procedimiento de esta superficie trata de ser neutral a la vista del espectador; claro está que el

volumen recuperado impacta en algunas fachadas, pues la superficie original está perdida en hasta un 90%. El criterio utilizado es dar al visitante una idea volumétrica del Juego de Pelota y contar con sus fachadas la historia del edificio, incluyendo esta intervención (Fig.4).

En el levantado de los muros se utilizaron diferentes formatos y tipos de piedra (aun no caracterizados) todos originales recuperados del escombros. Los bloques de piedra tallada están colocados en posición de soga y punta y en las esquinas se usó el sistema de engrapado combinando una hilada que termina en soga con otra hilada superior que termina en punta, luego soga y después punta.

La mezcla de unión tiene diferentes grosores y en ocasiones hay cuñas de piedra. Todo cubierto luego por gruesas capas de repello. En la cancha este, el muro sur fue compuesto por piedras similares (con un alto entre 0.9 a 0.14 m de largo, entre 0.23 y 0.50 m, y una profundidad entre 0.23 y 0.29 m). En el muro norte (cancha este) el promedio de altura es de 0.8 a 0.11 m con algunas piedras de punta (0.9 m por 0.15 m por 0.24 m, 0.9 m por 0.24 m por 0.30 m), el largo promedio es de 0.20 a 0.34 m y profundidad entre 0.14 y 0.22 m. Similar sistema tienen los levantados de los taludes inclinados (plataformas elevadas), pero en formatos más grandes: alto promedio 0.10 a 0.18 m, largo 0.25 a 0.56 m y profundidad entre 0.27 y 0.35 m. Se identificaron dos tipos principales de piedra para los bloques tallados: piedra "dura" con alto entre 0.9 y 0.12 m, ancho entre 0.14, 0.25 a 0.26 m, largo entre 0.25, 0.30 a 0.40 m y piedra pómez: alto entre 0.8 a 0.13 m, ancho entre 0.13 a 0.23 m, largo 0.19 a 0.27 m. La piedra pómez es de origen volcánico (grupo ígneas) con una dureza en la escala de Mohs de 5/6. Sus poros cerrados le confieren una baja densidad, solidez de grano, resistencia a la intemperie y está libre de sales solubles en el agua. Las piedras duras (varios tipos) también son de origen volcánico.

Los escasos restos de repello, aun en su posición original, fueron encontrados bajo el escombros. En términos generales las superficies con repello se hallaron en las bases de los muros. Los daños identificados fueron: fisuras y fracturas producidas por el derrumbe; otros daños fueron causados por dilatación y contracción de los muros, fuego, abolsamientos y desprendimientos, raíces y raicillas.

Muchos repellos se hallaron desprendidos; otros se encontraron a nivel del piso original en forma de capas sucesivas de repellos en pedazos. Estos niveles de repellos desprendidos en el escombros (fragmentos) se deben seguramente, a que, durante el proceso de utili-

zación de la ciudad como cantera y abastecimiento de piedra para construcciones coloniales y republicanas, los usuarios cortaron y tiraron al piso los repellos para liberar y llevarse la piedra tallada. La composición de los repellos seguramente tiene compuestos de piedra pómez triturada. No fue posible realizar pruebas de laboratorio para comprobar su composición física, química y mecánica. En la descripción de John Lloyd Stephens se menciona la dureza de los repellos "en parte, sin embargo, el piso (del palacio) permanece, con fragmentos de pared divisorias...ese piso es un cemento duro que aunque lavado año tras años, es durable y resistente como la piedra..." (Stephens 1971). En todo el conjunto hay 46.32 m² de superficie con repello en posición original. La superficie inclinada de las dos plataformas elevadas conserva en algunos sectores hasta cinco capas de repello (de adentro hacia afuera 0.03, 0.08, 0.12, 0.18, 0.24 m de espesor), su altura máxima es 1.32 m. No todos los restos de repellos conservan diversas capas superpuestas. La esquina sureste de la plataforma sur es la mejor conservada. En el muro vertical (0.50 m de alto promedio) de la banqueta corrida (plataforma elevada norte) se documentaron diferentes capas de repello (de adentro para fuera 0.05 y 0.02 m de espesor). El repello del piso de la banqueta es de (0.07 a 0.12 m) en relación a los pisos de los muros verticales e inclinados.

El escombros extraído del Juego de Pelota equivale a 440 m³, de los cuales 176 m³ fueron sacados fuera del área arqueológica. El área intervenida en el interior del juego de pelota fue de 455 m²; la protección de pisos cubrió 376 m² (espacios horizontales de las tarimas de observación) y la protección del piso de la cancha de juego (grama) 410 m².

CONCLUSIONES

El Juego de Pelota ubicado en la Plaza Principal forma parte del conjunto urbano y arquitectónico que dio vida a Q'um'arkaj (Fig.5). Inicialmente se construyó una cancha de dimensiones reducidas, seguramente con dos plataformas pequeñas. Una de ellas, al sur, fue sepultada por un edificio más grande -plataforma sur- que aprovechó la versión anterior para construir una plataforma más colosal y monumental. La plataforma norte seguramente fue destruida y será muy difícil localizarla.

Construida la versión final del Juego de Pelota -puede ser considerado como uno de los más monumentales de nuestro país-, se pudo corroborar la existencia de varias remodelaciones. Pero lo más sobresaliente fueron los restos de repello debidamente pintados, localizados

en las excavaciones, y que seguramente representaron bellos murales con escenas de lo que fue y sigue siendo la cosmovisión de uno de los pueblos más sobresalientes de la época prehispánica. En sí la cancha descrita en el Popol Vuh y representada en la ciudad de Q'um'arkaj, simboliza el enfrentamiento entre el inframundo y el supramundo, los seres de la oscuridad y los de la luz.

Toda esta información fue abruptamente y sistemáticamente destruida a inicios del Siglo XVI, cuando el ejército español, saqueo e incendio la ciudad, incluyendo el Juego de Pelota y ejecutó a sus principales dirigentes. Esta destrucción se vio acrecentada cuando la ciudad se convirtió en la cantera de Santa de Cruz del Quiché, y si esto no fuera poco, los trabajos arqueológicos emprendidos durante el Siglo XX, principalmente los de la Universidad de Albany, vino a terminar por destruir uno de los lugares más fascinantes de la historia de Guatemala.

Para finalizar, se espera que estos trabajos llevados a cabo en el Juego de Pelota y Museo de Q'um'arkaj, estimulen y revaloricen el lugar que debe ocupar la ciudad dentro de la historia nacional, como punto de partida que coadyuve a la población guatemalteca a comprender los fenómenos sociales actuales, conocer sus orígenes, las bases históricas fundamentales de su vida colectiva y principalmente mejorar la comprensión sobre la participación y formación del ciudadano en la vida actual.

REFERENCIAS

- ARNAULD, Marie-Charlotte
1993 Los territorios políticos de las cuencas de Salamá, Rabinal y Cubulco en el Postclásico. En *Representaciones del espacio político en las Tierras Altas de Guatemala*, pp.43-110. Editorial Piedra Santa, Guatemala.
- ALVARADO, Pedro
1934 *Libro Viejo de la fundación de Guatemala y papeles relativos a D. Pedro de Alvarado*. Biblioteca "Goathemala" de la Sociedad de Geografía e Historia 12, Guatemala.
- CARMACK, Robert
2001 *Evolución del Reino k'iche'*. Editorial Cholsamaj, Guatemala.
- FUENTES Y GUZMÁN, Francisco Antonio de
1932-33 *Historia de Guatemala, o Recordación Florida*. Biblioteca de la Sociedad de Geografía e Historia 3, Guatemala.
- GONZÁLEZ TORRES, Yolotl
1993 *Diccionario de mitología y religión de Mesoamérica*. Ediciones Larousse, México.
- GUILLEMIN, Jorge F.
1956 El Quiché y Gumarkaaaj. En *El Imparcial*, 9 de noviembre. Archivo Histórico Cirma, Guatemala.
- GUILLEMIN, Jorge F. y Larry Andrade
1956 *Levantamiento topográfico del camino y meseta de Utlatlán*. Departamento de Monumentos Nacionales, D.G. de O.P. Archivo Histórico Cirma, Guatemala.
- LAS CASAS, Fr. Bartolomé de
1909 *Apologética historia de las Indias*. Sociedad de Geografía e Historia, Guatemala.
- RECINOS, Adrián
1991 *Popol-Vuh: Las Antiguas Historias del Quiché*. Editorial Piedra Santa, Guatemala.
- STEPHENS, John Lloyd
1971 *Incidentes de viajes en Centroamérica y Yucatán*. Editorial Universitaria Centroamericana, colección viajeros 3(2):137-161, Guatemala.
- TOVILLA, Martín Alfonso
1960 *Relación histórica descriptiva de las provincias de la Verapaz y la del Manchén*. Editorial Universitaria, Guatemala.
- UBICO, Mario
1991 *Arqueología y Conservación: Los Monumentos Prehispánicos*. Tesis de Licenciatura, Área de Arqueología, Escuela de Historia, USAC, Guatemala.
- WEEKS, John
1997 Las ruinas de Utlatlán: 150 años después de la publicación de Incidents of Travel in Central America, Chiapas and Yucatán. *Apuntes Arqueológicos* 5(1): 7-25, Guatemala.
- XIMÉNEZ, Fr. Francisco
1967 *Escolios a las historias de origen de los indios*. Sociedad de Geografía e Historia de Guatemala, Publicación Especial No 13, Guatemala.

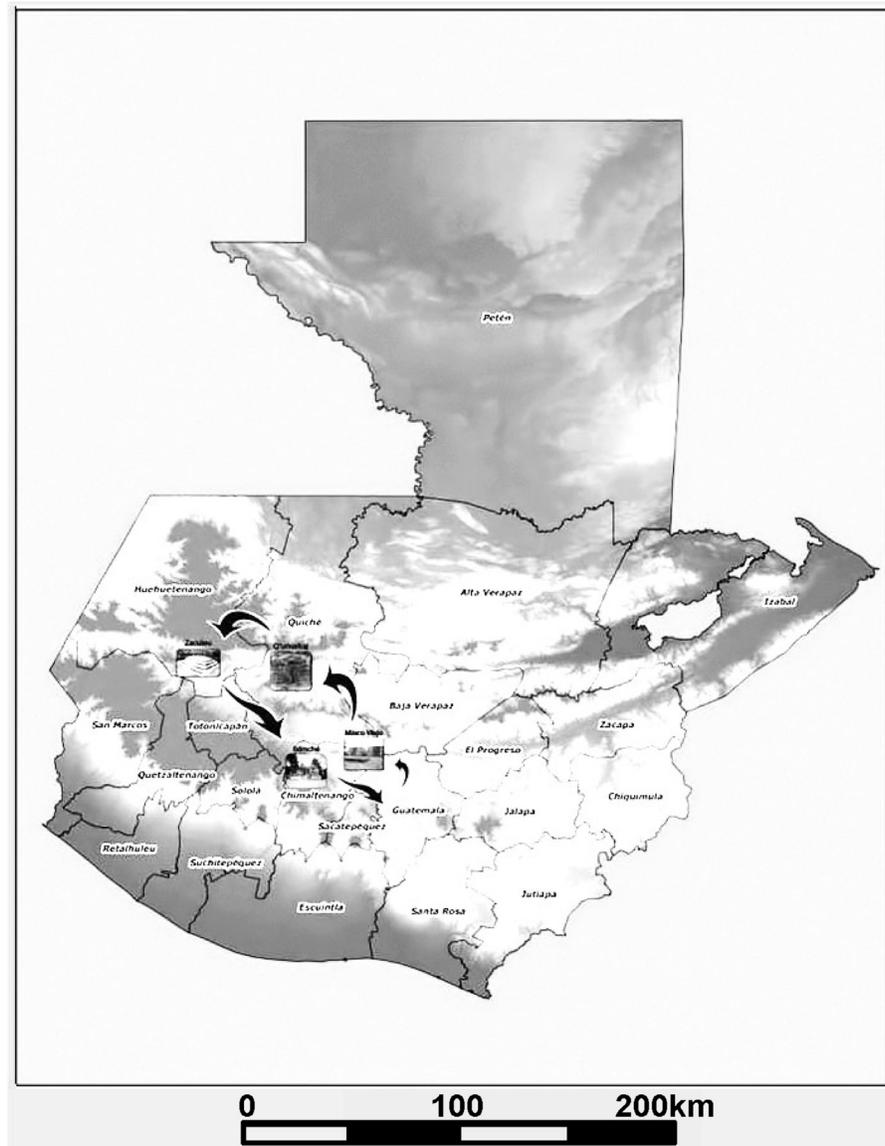


Fig.1: Ubicación geográfica de la ciudad Q'um'arkaj.

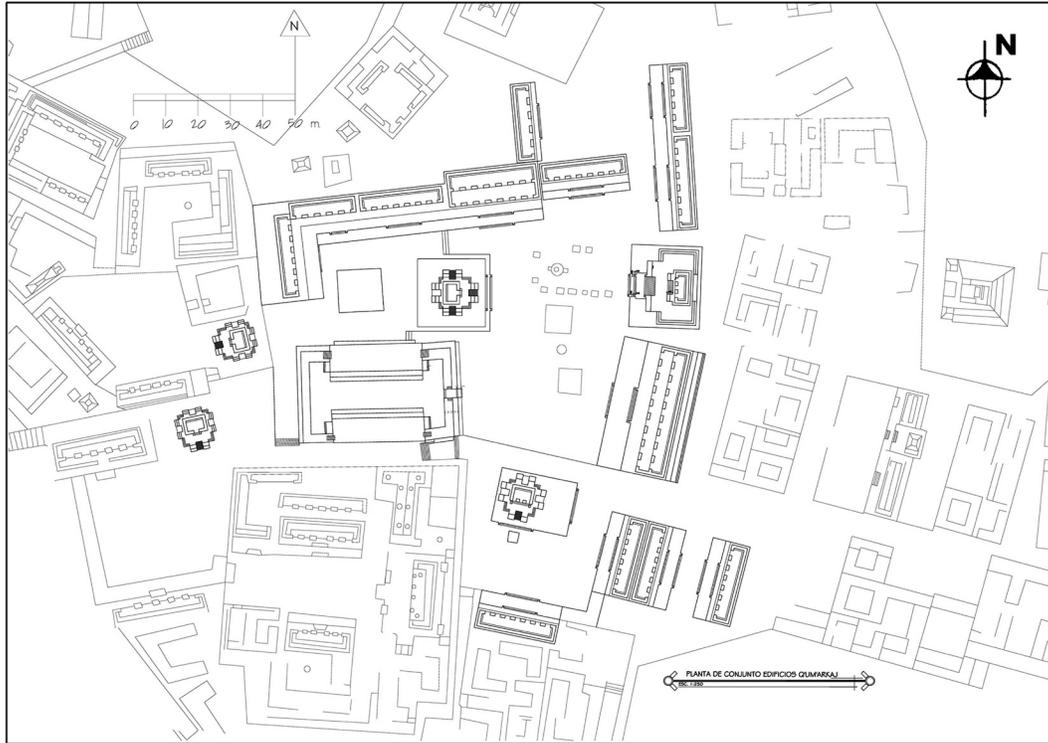


Fig.2: Principales edificios y distribución interna de la ciudad de Q'um'arkaj.

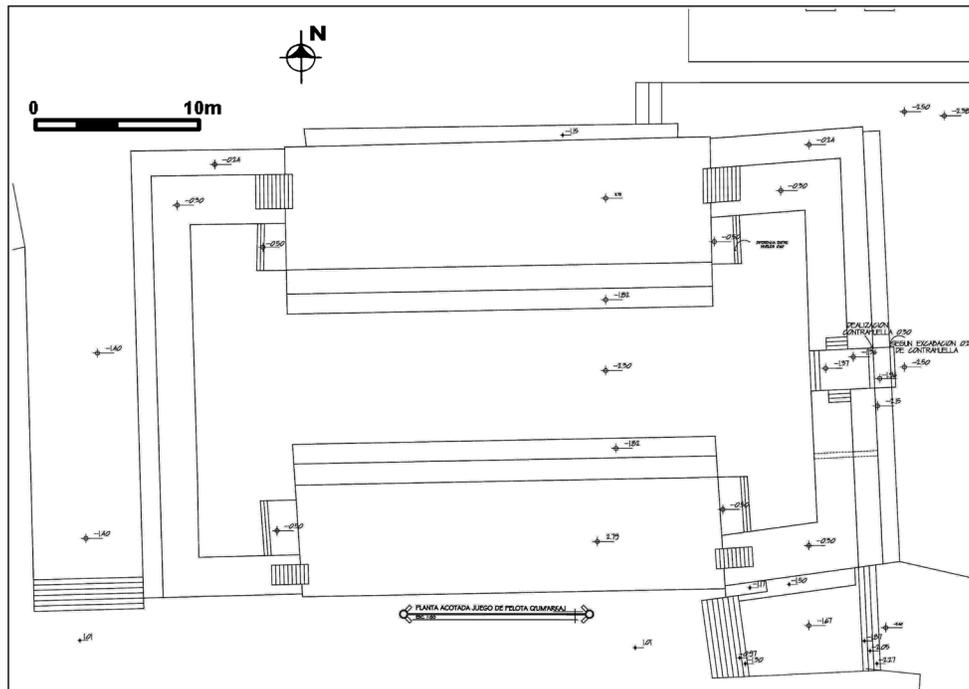


Fig.3: Planta del Juego de Pelota.



Fig.4: Restauración del Juego de Pelota vista desde el oeste.

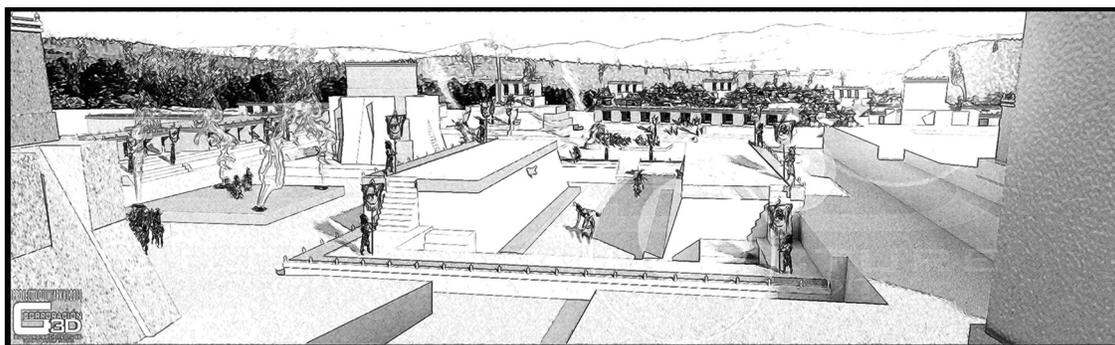


Fig.5: Reconstrucción ideal del Juego de Pelota (Gerson Gabriel Girón).